

Jugendkulturen heute: ein Essay

Farin, Klaus

Veröffentlichungsversion / Published Version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Farin, K. (2011). Jugendkulturen heute: ein Essay. *Psychologie und Gesellschaftskritik*, 35(2), 9-26. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-389703>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-NC-ND Lizenz (Namensnennung-Nicht-kommerziell-Keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY-NC-ND Licence (Attribution-Non Commercial-NoDerivatives). For more information see: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

Klaus Farin

Jugendkulturen heute

Ein Essay

Eine notwendige Vorbemerkung

Fast alles, was wir über ›die‹ Jugend und deren Kulturen wissen, wissen wir aus den Medien. Medien sind aber vor allem an dem Extremen und dem Negativen interessiert. Sie leben nun einmal davon, stets das Außergewöhnliche, Nicht-Alltägliche in den Vordergrund zu rücken und zur Normalität zu erheben: Drei betrunkene Rechtsradikale, die »Sieg heil!« grölend durch ein Dorf laufen, erfahren so eine bundesweite Medienresonanz; eine Jugendgruppe, die sich monatelang aktiv gegen Rassismus und Rechtsextremismus engagiert, ist in der Regel kaum der Lokalzeitung ein paar Zeilen wert. Die ›gute Nachricht‹ ist keine. Und was nicht in den Medien stattfindet, gibt es nicht. Zudem neigen Populärmedien in Zeiten härterer Konkurrenzkämpfe um Auflagen und Einschaltquoten dazu, ihre Themen weiter zuzuspitzen. »Keine Jugendgewalt« oder »immer weniger« Gewalt ist auch kein Thema. Und so heißt es tagtäglich: »Immer mehr« Jugendgewalt, »immer brutaler« die Täter. Da ist Sensation statt Information gefragt, immer schneller, immer schriller, immer billiger. Da veröffentlicht das Kriminologische Forschungsinstitut Hannover eine 131-seitige Studie *Jugendliche als Opfer und Täter von Gewalt* (Baier et al., 2009), deren Hauptfazit lautet: Jugendgewalt und Jugendkriminalität insgesamt sind in den letzten zehn Jahren zurückgegangen. Auf acht Seiten dieser Studie behaupten sie: 3,8 Prozent der Neuntklässler seien Mitglied in rechtsextremen Organisationen. In absolute Zahlen umgerechnet und die Siebt-, Acht- und Zehntklässler mitberücksichtigt, bedeutete dies, dass etwas mehr als 100.000 unter 18jährige in Deutschland organisierte Rechtsextreme sind – schon ein kurzer kritischer Blick offenbart eigentlich, dass dies gar nicht sein kann. (Nur zum Vergleich: Der Verfassungsschutz kommt in seinen alljährlichen Berich-

ten konstant auf eine Größenordnung von zwei bis drei Prozent dieser Zahl.). Dennoch wird dieser hanebüchene Unsinn in den nächsten Tagen zum in der Regel unreflektierten Hauptthema der Berichterstattung über diese Studie, der Rest ist vergessen.

Dieser kurze Exkurs zu Beginn sollte noch einmal in Erinnerung rufen, dass das, was wir glauben, über ›die‹ Jugend zu wissen, nicht unbedingt der Realität entspricht, sondern der veröffentlichten Realität, dem, was Medien aus der unendlichen Fülle täglicher Ereignisse auf Basis ihrer eigenen subjektiven Perspektive und Interessenlage für uns vorsortieren und auf die Agenda setzen. Medien präsentieren uns nur einen kleinen – negativen! – Ausschnitt von ›Jugend‹ (zudem mit oft haarsträubend schlecht recherchierten ›Fakten‹; vgl. etwa Farin, 2001, S. 233-256), den wir *pars pro toto* nehmen. Dass diese Botschaft von der ewig schlimmeren Jugend auf so fruchtbaren Boden fällt, ist allerdings kein neuer Trend: Seit Sokrates vor mehr als 2000 Jahren heißt es über jede Jugend, sie sei schlimmer, respektloser, konsumtrotteler, unpolitischer, unengagierter als die letzte – sprich: wir selbst. Dies ist jedoch mehr einer gnädigen Rosarot-Zeichnung unserer eigenen Jugendphase geschuldet. Nehmen wir nur einmal als Beispiel die berühmten ›68er‹, die nachfolgenden Generationen seitdem stets als leuchtendes Vorbild vorgehalten werden: scheinbar eine ganze Generation auf den Barrikaden, politisiert und engagiert, Aktivisten einer sexuellen und kulturellen Revolution. In der Realität gingen damals nur drei bis fünf Prozent der Studierenden demonstrierend auf die Straße und die BRAVO-Charts der Jahre 1967 bis 1970 verzeichnen als mit großem Abstand beliebtesten Künstler der Jugend jener Jahre nicht die Rolling Stones, Jimi Hendrix oder die Doors, sondern Roy Black. Es waren Minderheiten, die sich damals engagierten, auch wenn es ihnen gelang, einer ganzen Generation ihren Stempel aufzudrücken. Nicht anders ist es heute: Die Mehrheit jeder Generation ist bieder, spießig, konsumtrottelig und unengagiert. Das ist bei den Jungen kaum besser als bei den Alten. Es sind immer Minderheiten, die etwas bewegen (wollen) und dabei manchmal sogar die Gesamtgesellschaft verändern (vgl. zum Bereich Jugendsubkulturen etwa Schwendters Standardwerk *Theorie der Subkultur* von 1973).

Jugendkulturen: eine den *Mainstream* prägende Minderheit

Etwa 20 Prozent der Jugendlichen in Deutschland gehören aktiv und engagiert Jugendkulturen an; sie sind also Punks, Gothics, Emos, Skinheads, Fußballfans, Skateboarder, Rollenspieler, Cosplayer, Jesus Freaks usw.¹ und identifizieren sich mit ihrer Szene. Minderheiten, sicherlich, die allerdings – am deutlichsten sichtbar im Musik- und Modegeschmack – die große Mehrheit der Gleichaltrigen beeinflussen. Rund 70 Prozent der übrigen Jugendlichen orientieren sich an Jugendkulturen. Sie gehören zwar nicht persönlich einer Jugendkultur an, sympathisieren aber mit mindestens einer jugendkulturellen Szene, besuchen am Wochenende entsprechende Szene-Partys, Konzerte oder andere Events, hören bevorzugt die scene-eigene Musik, wollen sich aber nicht verbindlich festlegen. Jeder Szene-Kern wird so von einem mehr oder weniger großen Mitläuferschwarm umkreist, der zum Beispiel im Falle von Techno/elektronischer Musik und HipHop mehrere Millionen Jugendliche umfassen kann. So sind die Aktiven der Jugendkulturen wichtige *opinion leader* oder *role models* ihrer Generation. Musik ist für fast alle Jugendlichen so ziemlich das Wichtigste auf der Welt. So ist auch die Mehrzahl der Jugendkulturen, von denen heute die Rede ist, musikorientiert: Techno, Heavy Metal, Punk, Gothics, Indies; auch Skinheads gäbe es nicht ohne Punk und Reggae/Ska; selbst für die Angehörigen der Boarderszenen, eigentlich ja eine Sportkultur, spielt Musik eine identitätsstiftende Rolle. Dabei geht es nie nur um Melodie und Rhythmus, sondern immer auch um Geschichte, Politik, grundlegende Einstellungen zur Gesellschaft, die nicht nur die Texte und Titel der Songs/Tracks vermitteln, sondern auch die Interviews, Kleidermarken, nonverbalen Gesten und Rituale der KünstlerInnen. Musik ist für viele Jugendliche, vor allem, aber nicht nur denen in Szenen, ein bedeutender Teil der Identitätsfindung.

Der Körper als Performanceraum

»Alle Menschen sind gleich.« Eine tolle Utopie. Doch wollen wir das wirklich? So sein wie Nachbarin Müller und Lehrer Meier, die eigenen

Eltern oder die Alpha-Männchen in Aldous Huxleys *Schöne neue Welt*? Wohl kaum. Vor allem Jugendliche rund um die Pubertät nicht, deren gesamtes Trachten eigentlich danach ausgerichtet ist, gerade nicht so zu sein wie alle anderen, ihren eigenen Weg, ihre eigene Persönlichkeit zu finden. Doch was tun, wenn Standes- und andere traditionell definierte Grenzen in der modernen, individualisierten Mittelschichtgesellschaft nicht mehr existieren? Der Rückzug auf die letzte Bastion der individuellen Selbstgestaltung ist angesagt: den Körper. Die bewusste Selbstinszenierung des Körpers als Visitenkarte des eigenen Ichs wird gesamtgesellschaftlich und für alle Generationen immer wichtiger. Wer sich eindrucksvoll davon überzeugen will, möge sich einfach um die Mittagszeit herum bei SAT.1 zu Britt in die Kulissen setzen oder mit RTL *Mitten im Leben* landen und kann dort die gesamte Vielfalt heutiger Körpergestaltungsoptionen bestaunen... Jugendliche gehen naturgemäß weiter als Erwachsene – Grenzen sprengen, um Grenzen zu erkennen, ist ihr Privileg; noch am unteren Ende der gesellschaftlichen Karriereleiter stehend, ist der Körper oft ohnehin ihr einziges Mittel zur Selbstinszenierung. Sie haben zudem vor den Erwachsenen einen einmaligen Vorsprung: Sie entsprechen in Zeiten eines ausufernden Jugendkultes von Natur aus dem Ideal, müssen sich nicht erst durch Styling ›verjüngen‹. Und sie sind körperlich fitter: Techno-Raves, Ollis auf dem Skateboard, Black-Metal-Konzerte oder auch Hooliganismus funktionieren mit Menschen über 30 nicht mehr so gut...

Jugendkulturen sind Körperkulturen. Für die Angehörigen der jugendkulturellen Stämme bedeutet der Körper mehr als die naturgegebene Basis für ein oberflächliches Repertoire an Verhaltensweisen und Kostümierungen. Für sie stellt er einen komplexen Performanceraum dar, ein hoch differenziertes semantisches System, das der Außenwelt, so sie denn in der Lage ist, den Code zu entschlüsseln, von den persönlichen Ideen und Träumen, vom Selbstbewusstsein und Wissen seiner Träger erzählt. Arroganz und Offenheit, Introvertiertheit und Kontaktfreude, Aggressivität und sexuelle Orientierung und vieles mehr drücken sich in der Körpersprache aus: in der Haltung der Hände und der Art des (Nicht-)Lächelns ebenso wie in der Auswahl der Tätowierungen (ein strahlendes

Clownsgesicht – kindlich-naiv oder böseartig?, eine bluttriefende Axt, ein Peace-Zeichen, ein Kreuz – aufrecht oder auf den Kopf gestellt, ein Hakenkreuz). Der Körperstil buhlt um Aufmerksamkeit oder will unangenehme Aufmerksamkeit von seinem Träger ablenken, signalisieren: Ich bin nur ein harmloser, mit Sicherheit niemals aus meiner Rolle fallender, braver Bürger. Während Mode und die gesamte Körpergestaltung bei den ›Stinos‹ (Stinknormalen) der (erwachsenen) Mehrheitsgesellschaft vorrangig das Ziel verfolgt, sie bei einer möglichst großen Zahl von MitbürgerInnen als attraktiv, sympathisch und anpassungsfähig erscheinen zu lassen, verfolgt der Körperstil der jugendlichen Szene-Angehörigen das gegenteilige Ziel: Er soll ihnen Respekt und Attraktivität innerhalb des eigenen Stammes verleihen, den langweiligen, spießigen Rest der Welt jedoch verschreckt auf Distanz halten. Dabei hat jede Jugendkultur ihre eigene Weise entwickelt, dieses Ziel zu erreichen, ihre Szene-Identität in Körpersprache zu übersetzen. Da fast alle Jugendkulturen männlich dominiert sind, wird in diesem Zusammenhang die hohe Bedeutung des Geschlechtes offensichtlich.

Körper und Geschlecht

Männer des 21. Jahrhunderts haben es wirklich schwer. Das einzige, was sie Zehntausende von Jahren über die Frauen gestellt hat – ihre Körperkraft – ist nicht mehr gefragt. In Zeiten, in denen die Mehrzahl der Jobs von computergesteuerten Maschinen erledigt werden und zwei Drittel aller Arbeitnehmer in ›Weiße-Kragen‹-Branchen beschäftigt sind, wird der ›kleine Unterschied‹ bedeutungslos. Selbst die letzten Bastionen der Männlichkeit – Bundeskanzler, Militär, Polizei, Fußball – sind gefallen. Das Gesellschaftssystem, in dem wir leben, bietet einem Großteil der Männer einen adäquaten Ersatz für die unnütz gewordene Körperkraft: Macht. Doch nicht alle können partizipieren. Die Machtlosen haben verschiedene Möglichkeiten, die Gefährdung ihrer Männerrolle (Ernährer, Beschützer) zu kompensieren. Eine Variante ist die demonstrative Inszenierung von Männlichkeit. Gewalt, aber auch andere risikobehaftete Lebensweisen, z. B. der Besitz/Diebstahl eines PKWs, extrem gefährliches

Fahren, exzessiver Alkohol- und anderer Rauschmittelkonsum, sind ›Be-
weise‹ für Männlichkeit. Je knapper die ökonomischen, sozialen und
Bildungsressourcen, desto mehr reduziert sich die Installation von Männ-
lichkeit auf Risiko- und Kampfbereitschaft, Gewalt- und andere Krimi-
nalität, auf den Einsatz und die Inszenierung des eigenen Körpers. Hooli-
gans, Extremsport, U-Bahn-Surfen, Migranten- und Neonazi-Gangs sind
so gesehen hinter den Kulissen verschiedene Facetten des immergleichen
Bildes: Rituale zur Inszenierung traditioneller Männlichkeit, Formen des
männlichen Körpererlebens. So sind etwa ›Hooliganschlachten‹ weniger
ernsthafte, auf Feindbildern beruhende Gewalthandlungen, sondern im
Kern ritualisierte Schaukämpfe. Hier versuchen männliche Großstadtju-
gendliche auf traditionelle Art, Körpergrenzen zu sprengen, das Ende
ihrer Jugendphase hinauszuzögern (vgl. Findeisen & Kersten, 1999).

Der Kick des Risikos

Den Körper herauszufordern, ›zu spüren, dass man noch lebt‹, ist eine
der spannendsten Herausforderungen in einer großstädtischen, bürokrati-
sierten Welt, in der man gegen alles präventiv versichert scheint und
reale Risiken scheinbar nicht mehr existieren. So inszenieren Jugendliche
sich den notwendigen Kick eben selbst:

Ich brauche immer einen Kick. Jeder Jugendliche hat das. Das ge-
hört zum Leben dazu. Ein Kick ist gefährlich, etwas Heimliches
oder Verbotenes. Das Herz muss einem in die Hose rutschen, man
fängt an zu zittern oder kriegt Schweißausbrüche oder das Herz
fängt an total zu klopfen, der Puls ist auf 500. Lebensgefährlich
muss es sein. Ich muss wissen, dass da irgendwas passieren kann.
Aber trotzdem muss ich auch wissen, dass das sicher ist, dass da
nix so schlimm ist, dass es tödlich enden kann oder dass das mei-
nen Rest des Lebens verändert. Wenn Jugendliche keinen Kick ha-
ben, kosten sie ihr Leben gar nicht aus. Was sollen sie denn später
erzählen? (Julia, 15, in Tuckermann & Becker, 1999, S. 9f.)

Aufregend soll es sein, aber letztendlich doch eine Inszenierung wie beim Bungeejumping, ein (Rollen-)Spiel, das es (pubertierenden) Jugendlichen ermöglicht, wenigstens für einen kurzen Moment aus der für sie vorgesehenen Rolle zu fallen, nicht mehr Kind, sondern Vamp, nicht mehr brave Schülerin, sondern *bitch* oder *Schlampe* zu sein. Die 13jährige mit dem *Schlampe*-T-Shirt oder dem bauchnabelfreien Top oder dem *Bill fick mich*-(darunter ihre Handy-Nummer)-Transparent beim Tokio-Hotel-Konzert signalisiert scheinbar sexuelle Verruchtheit und will in der Realität eher kuscheln und reden. Doch mit dem trotzigem (sexualisierten) Outfit hält sie sich die Utopie offen, eines Tages doch Vamp statt treu sorgende Hausfrau, Popstar wie Madonna oder Lady GaGa statt Arzthelferin zu werden – zumindest für eine kurze, aufregende Saison.

Die Explosion der Stile und Zeichen

Jugendkulturen erwecken heute bei den meisten Menschen – übrigens oft auch bei Jugendlichen selbst – einen sehr diffusen Eindruck: Scheinbar gibt es davon immer mehr, in immer schnelleren Intervallen, in immer schrilleren Präsentationsformen. Sicherlich ist es richtig, dass heute im Vergleich zu den 1950er, 1960er, 1970er Jahren sehr viele Jugendkulturen existieren, deren Angehörige zudem nicht mehr leicht einzuordnen sind. Gab es zu meiner Jugendzeit – ich bin Jahrgang 1958 – eigentlich nur die Mofa-Cliquen, die Fußball-Fans, die Hardrock/Heavy-Metal-Fans, uns Langhaarige und die Spießer von der Jungen Union, und jeder hat sein Gegenüber gleich am Äußeren erkannt und einordnen können, so existieren heute einige hundert Stilvariationen und Untergruppen – da gibt es nicht *den* Heavy-Metal-Fan, sondern den Black Metalller und den Thrash Metalller und den New-Wave-of-British-Heavy-Metal-Fan und eben auch noch die Traditionalisten von der Deep-Purple-Fraktion usw., nicht *den* Techno-Fan, sondern rund ein Dutzend Techno-Spielarten von Gabber bis Goa. Und deren Angehörige erfüllen zudem nicht immer unsere visuellen Erwartungen und Vorurteile: Da ist der Popper mit dem Silberköfferchen in Wirklichkeit ein anarchistischer Computerhacker, der rassistische Neonazi kommt langzottelig und im Style von Lemmy von

Motörhead daher. Die zentrale Botschaft heutiger Jugendkulturen scheint zu sein: Wenn du glaubst, mich mit einem Blick einschätzen zu können, täuscht du dich gewaltig. Oder andersherum: Wer wissen möchte, was sich hinter dem bunten oder auch schwarzen Outfit verbirgt, muss schlicht mit dem Objekt der Begierde reden.

Die Vielfalt der gegenwärtigen Jugendkulturen entsteht zum einen dadurch, dass nichts mehr verschwindet: Fast alle Jugendkulturen, die es jemals gab, ob Swing Kids oder Rock'n'Roller, Hippies oder Mods, existieren heute noch: Sie sind vielleicht nicht mehr so groß, so bedeutend, so medienwirksam wie zur Zeit ihrer Geburt, aber sie leben. Wenn man sich die großen Szenen der Gegenwart ansieht, stellt man schnell fest, dass mitnichten alljährlich neue bedeutende Jugendkulturen entstehen. Die größte Jugendkultur der 1990er Jahre war ohne Zweifel Techno. Bis zu fünf Millionen – jede/r vierte Unter-Dreißigjährige – identifizierte sich seinerzeit mit dieser elektronischen Musik-Party-Kultur. Doch Techno entstand bereits 1988/89 und hat Vorläufer (z. B. House), die weitere zehn Jahre zurückreichen. Heute ist HipHop – Oberbegriff für Graffiti, Tanz (Breakdance bzw. B-Boying/-Girling) und die Musik: Rap/MCs, DJing – weltweit die mit Abstand größte Jugendkultur. Mit keinem anderen Musikgenre wird so viel Umsatz bei Unter-Zwanzigjährigen gemacht, in jeder Stadt in Deutschland – sei sie noch so klein – existieren HipHop-Kids. Doch auch HipHop ist keine Erfindung der späten 1990er Jahre, sondern bereits Anfang der 1970er Jahre in der Bronx/New York geboren worden. Bereits 1979 erschien auch auf dem deutschen Markt die erste HipHop-Single *Rapper's Delight* von der Sugarhill Gang. Punk – eine weitere der historisch bedeutenden ›Stammkulturen‹ (nicht von der Menge her: Punk ist ein Minderheitenphänomen mit wenigen hunderttausend Szene-Angehörigen, aber von der Kreativität und dem Einfluss auf andere Szenen her) – entstand 1975/76. Die Skateboarder lassen sich bis auf die Surfer der 1950er/1960er Jahre zurückführen (Beach Boys!), und die ersten wirklichen Skateboards tauchten in Kalifornien bereits Ende der 1950er Jahre auf, das erste fabrikgefertigte Skateboard kam 1963 auf den (US-)Markt. Gothics – früher auch Grufties, Dark Waver, New Romantics etc. genannt – erlebten ihre Geburt bereits um 1980/81

als Stilvariante des Punk: eine introvertierte, melancholische neue Blüte, geprägt vor allem von Jugendlichen mit bildungsbürgerlichem familiären Hintergrund, denen Punk zu ›aggressiv‹ und zu ›prollig‹ war. Die ersten Emos, eine scheinbar neue Jugendkultur des 21. Jahrhunderts, wurden in Wahrheit schon Mitte der 1980er Jahre als musikalisch melodiösere, ich-bezogenere (EMOtional) Abspaltung der Hardcore-Szene gesichtet (Kultbands: Rites of Spring, Fugazi etc.). Das typische Kennzeichen heutiger Jugendkulturen scheint zu sein, dass sie alt sind. Dass dies nicht jedem sofort auffällt, liegt an einem Stilprinzip, das sich seit den 1990er Jahren als dominant herausgebildet hat: Crossover. Der ständige Stilmix, die Freude an der *bricolage* (vgl. Claude Lévi-Strauss, 1968), dem Sampling eigentlich unpassender Stilelemente zu immer neuen, bunteren (oder eben düsteren) Neuschöpfungen. Dies gilt sowohl für die Mode als auch für die Musik: Aus Punk und Heavy Metal entstehen Hardcore und Grunge, Punk und Techno gemischt ergibt Prodigy, Body Count vereint HipHop und Heavy Metal, der Musiktherapeut Guildo Horn macht mit nur einem Schuss Ironie aus spießiger Schlagermusik Jugendkultpartys.

Man kann sich Jugendkulturen bildlich wie ein Meer vorstellen: Es regnet selten neue Jugendkulturen, aber innerhalb des Meeres mischt sich alles unaufhörlich miteinander. Immer wieder erfasst eine große (Medien-)Welle eine Jugendkultur, die dann für eine kurze Zeit alle anderen zu dominieren scheint wie Techno in den Neunzigern und derzeit (noch²) HipHop. Doch die Küste naht und auch die größte Welle zerschellt. Das Wasser verdampft dabei jedoch nicht, sondern es fließt wieder ins offene Meer zurück – zersprengt in viele kleine Jugendkulturen, artverwandt und doch verschieden. Diese ständige Vermischung hat insgesamt die Grenzen zwischen den Szenen seit den 1990er Jahren deutlich offener gestaltet. Selbstverständlich ist jeder Szene-Angehörige immer noch zutiefst davon überzeugt, der einzig wahren Jugendkultur anzugehören (Arroganz ist seit jeher ein wichtiges Stilmittel von Jugendkulturen), doch die Realität zeigt: Kaum jemand verbleibt zwischen dem 13. und 20. Lebensjahr in einer einzigen Jugendkultur; typisch ist der regelmäßige Wechsel: Heute Punk, in der nächsten Saison Gothic, ein Jahr später vielleicht Skinhead oder Skateboarder. Oder gleich Punk *und* Jesus Freak,

Skateboarder *und* HipHopper etc. Oder: An diesem Wochenende Gothic, am nächsten Brit-Popper, der Montag gehört der Liebsten, am Mittwoch gehts ins Fitnessstudio, am Freitag zur THW-Jugend. Oder auch zur Jungen Gemeinde. Für eine wachsende Gruppe der Jüngeren ist eine Identität, eine Rolle zu wenig. Ambivalenz und Flexibilität sind die Lebensprinzipien immer mehr jüngerer Menschen, nicht Heimatverbundenheit und eine starre Identität. Was der (Arbeits-)Markt ihnen zwangsweise lehrt, pflanzt sich in den selbstbestimmten Freizeitwelten fort.

Exkurs: »Nazis und Ausländer kann ich nicht leiden«

Zu den von Jugendlichen am meisten gehassten Jugendkulturen dieser Tage gehören »Neonazis«. Entscheidende Gründe für die Ablehnung sind die extreme Gewaltbereitschaft, der oft ebenso extreme Alkoholkonsum und die rigiden autoritären Strukturen, die im Widerspruch zu zentralen jugendlichen Bedürfnissen nach bewussten Grenzüberschreitungen und Regeln brechen stehen und selbstbewussten, individualistisch denkenden Jugendliche unattraktiv erscheinen. Eine relevante Ursache für die Ablehnung der rechten Szene ist auch die seit Mitte der 1990er Jahre rasant gestiegene Attraktivität alternativer Musik- und Jugendkulturen. Die Rechtsextremen gelten auch in den neuen Bundesländern nicht mehr als die Avantgarde von morgen, sondern immer häufiger als die letzten Deppen von gestern, die es immer noch nicht geschafft haben, auf den Zug der Zeit zu springen. Für Entwarnung ist es dennoch zu früh. Rund 100.000 Unter-Dreißigjährige gehören nach Erhebungen des Archiv der Jugendkulturen³ derzeit zur sog. »rechten Szene« und bilden in der Tat ein beachtliches antidemokratisches (Gewalt-)Potenzial. (Überwiegend) bildungsresistente junge Männer, xenophob und extrem gewaltbereit gegenüber jedem, der in ihr »Revier« eindringt und dort nichts zu suchen hat; dem Alkohol nicht abgeneigt und an »Politik« im engeren Sinne nicht interessiert. Ihr Motto: »Zecken und Ausländer kann ich nicht leiden.« Nazis auch nicht unbedingt, und für den Kern der rechtsextrem Organisierten⁴ sind sie ohnehin zu undiszipliniert. Zu finden sind sie vor allem an den Rändern der Großstädte und in Kleinstädten von Schwäbisch

Hall bis Anklam auf Bahnhofsvorplätzen und an Tankstellen, vor Kaufhäusern und Trinkhallen, in Discotheken und Jugendklubs. Die seit Jahrzehnten weitgehend konstante Ablehnung der militanten rechten Szene durch mindestens 90 Prozent der Jugendlichen (vgl. etwa die Shell-Jugendstudien von 1972 – 2000) bedeutet allerdings nicht automatisch auch die Ablehnung (eines Teils) ihrer Inhalte (vgl. Kleeberg-Niepage in diesem Heft). Vor allem rassistische/xenophobe Einstellungen sind ein geradezu ›normaler‹ Bestandteil der Gesellschaft, also auch unter Jugendlichen und damit auch in Jugendkulturen vorhanden, die man eigentlich als nicht oder gar anti-rechts einstufen würde – schließlich leben Jugendliche nicht in einem gesellschaftlichen Vakuum. Punk oder HipHop-Fan zu sein und gleichzeitig rassistisch zu denken, ist nicht mehr unmöglich. Das Gleiche gilt für Hardcore, Techno, Gothics, Skateboarder und alle anderen Jugendkulturen. Keine einzige dieser Szenen ist neonazistisch dominiert, doch rechtsextreme und rassistische Fraktionen und Szeneangehörige existieren heute in beinahe jeder Jugendkultur – wie in allen Milieus und Gesellungsformen der Erwachsenenwelt auch.

Allerdings vereinen rechtsorientierte Jugendliche, die sich gleichzeitig auch in der Gothic-, HipHop-, Hardcore-, Punkszene etc. wohlfühlen, in ihren Köpfen zwangsläufig Widersprüche. Objektiv gesehen kann man eigentlich nicht Skinhead oder HipHop-Fan und gleichzeitig Rassist sein, wenn man die Geschichte, Ursprünge und die Mehrheit der szenerelevanten Vorbilder ernst nimmt. Das Gleiche gilt auch für die meisten anderen Jugendszenen. Denn Jugendszenen sind überwiegend hybride Kulturen – multikulturelle Bastarde, deren Geburtshelfer oft der Kampf gegen erlittene Benachteiligungen, gegen Intoleranz, Gewalt und Rassismus war, der Wunsch, anders als der gesamte ›spießige‹ (weiße) Rest der Welt zu sein. Und Widersprüche, Fragen, Unsicherheiten sind der erste Schritt zum Ausstieg aus einer autoritären, versekteten Szene wie der rechtsextremen. Hier setzen auch Projekte wie das seit nunmehr zehn Jahren erfolgreich durchgeführte Schulprojekt *Culture on the Road* an: Sie bieten Schülerinnen und Schülern nicht nur in kreativen DJing-, Skateboarding-, Streetdance- oder Graffiti-Workshops die Möglichkeit, Respekt zu erfahren, sondern vermitteln auch ›nebenbei‹ Wissen über die – zumeist bunte,

nicht braune – Geschichte ›ihrer‹ Jugendkultur und machen zum Beispiel HipHop-, Gothic-, Böhse-Onkelz- oder Techno-Fans, die gleichzeitig xenophobe oder gar rechtsextreme Gedanken vertreten, die Widersprüche in ihrem Denken und Fühlen bewusst – in der berechtigten Hoffnung, dass sie sich im Konflikt zwischen den beiden Welten für die spannendere entscheiden. Und das ist im Normalfall nicht die rechte Szene. Denn dort, wo die Konkurrenz stark ist, wo eine breite Vielfalt jugendlicher Szenen und (musik-)kultureller Angebote herrscht, haben es Rechts-extreme erfahrungsgemäß schwer, überhaupt erst die gewünschte Dominanz über jugendliche Lebenswelten zu gewinnen. – Eine Erkenntnis, die sich offensichtlich in der Erwachsenenwelt noch nicht herumgesprochen hat. Gerade Jugendliche, die sich linken oder ›bunten‹ Szenen zugehörig fühlen, erfahren in zahlreichen Regionen und vor allem kleinstädtischen Kommunen eine schärfere Ausgrenzung und Ablehnung als rechts orientierte Jugendliche, die auch unter Erwachsenen häufig als ›normal‹ denkend angesehen werden, so lange sie nicht zu auffallend gewaltaktiv sind.

Zwischen Rebellion und Markt

So unterschiedlich diese Szenen auch sein mögen, sie haben eins gemeinsam: Jugendkulturen sind grundsätzlich vor allem Konsumkulturen. Sie wollen nicht die gleichen Produkte konsumieren wie der Rest der Welt, sondern sich gerade durch die Art und Weise ihres Konsums von dieser abgrenzen; doch der Konsum vor allem von Musik, Mode, Events ist ein zentrales Definitions- und Identifikationsmerkmal von Jugendkulturen. Das bedeutet auch: Wo Jugendkulturen sind, ist die Industrie nicht fern. Vielleicht ist dies einer der deutlichsten Generationenbrüche: Jugendliche haben mit großer Mehrheit ein positives Verhältnis zum Markt, sie lieben die moralfreie Kommerzialisierung ihrer Welt. Sie wissen: Ohne die Industrie keine Musik, keine Partys, keine Mode, keinen Spaß. Sie fühlen sich – anders als von ihrer üblichen erwachsenen Umgebung – zu Recht von der Industrie geliebt und respektiert. Schließlich gibt diese Milliarden Euro jährlich aus, nur um sie zu umwerben, ihre Wünsche herauszufinden und entsprechende Produkte auf den Markt zu bringen. Selbstver-

ständig verläuft der Prozess der Kommerzialisierung einer Jugendkultur nicht, ohne Spuren in dieser Jugendkultur zu hinterlassen und sie gravierend zu verändern. Die Verwandlung einer kleinen Subkultur in eine massenkompatible Mode bedingt eine Entpolitisierung dieser Kultur, eine Verallgemeinerung und damit Verdünnung ihrer zentralen Messages: So mündete der *White Riot* (The Clash) der britischen Vorstadt-punks in der neugewellten ZDF-Hitparade; HipHop, ursprünglich eine Partykultur afro- und lateinamerikanischer Ghettojugendlicher gegen den weißen Rassismus, mutierte zu einem Musik-, Mode- und Tanzstil für jedermann; aus dem illegalen, antikommerziellen Partyvergnügen der ersten Techno-Generation wurde ein hochpreisiges Disco-Eventangebot etc.

Die Industrie – Nike, Picaldi, Sony, MTV und wie sie alle heißen – erfindet keine Jugendkulturen. Das müssen immer noch Jugendliche selbst machen, indem sie eines Tages beginnen, manchmal unbewusst, sich von anderen Gleichaltrigen abzugrenzen, indem sie etwa die Musik leicht beschleunigen, die Baseballkappe mit dem Schirm nach hinten tragen oder nur noch weiße Schnürsenkel benutzen – »Wir sind anders als ihr!« lautet die Botschaft, und das wollen sie natürlich auch zeigen. Das bekommen nach und nach andere Jugendliche mit, oft über erste Medienberichte, manche finden es cool und machen es nach. Eine ›Szene‹ entsteht. Die nun verstärkt einsetzenden Medienberichte schubladisieren die neue Jugendkultur, machen Unerklärliches ein Stück weit erklärlicher, heben zu stigmatisierende und/oder vermarktbare Facetten hervor, definieren die Jugendkultur (um) und beschleunigen den Verbreitungsprozess. Ab einer gewissen Größenordnung denkt auch die übrige Industrie – allen voran die Mode- und die Musikindustrie – darüber nach, ob sich diese neue Geschichte nicht irgendwie kommerziell ausbeuten lässt. Aus einer verrückten Idee wurde eine Subkultur, wird nun eine Mode, ein Trend. Will man ein neues Produkt auf dem Markt platzieren, muss es zunächst einmal auffallen. Spektakulär daherkommen. Es muss scheinbar noch nie Dagewesenes präsentieren. Das bedeutet, so paradox es auch klingen mag: Je rebellischer eine Jugendkultur ausgerichtet ist, desto besser lässt sie sich vermarkten. Nicht die Partei- oder Verbandsjugend, nicht der Kirchenchor oder der Schützenverein, sondern Punks und Gothics, Skate-

boarder und HipHopper, Emos und Cosplayer sind die wahren Jungbrunnen für die Industrie. Denn schließlich lässt sich nur das Neue verkaufen, nicht die Hosen und CDs von gestern. ›Konservative‹ Jugendliche, die sich aktuellen Trends verweigern, die kein Interesse daran haben, sich von den Alten abzugrenzen, die nicht stets die neue Mode suchen, sondern gerne mit Vati Miles Davis oder die Stones hören, mit Mutti auf der Wohnzimmercouch bei der ARD in der letzten Reihe sitzen, statt im eigenen Zimmer ihre eigenen Geräte und Programme zu installieren, und bereitwillig die Hosen des großen Bruders auftragen, statt sich vierteljährlich mit den jeweils neuen Kreationen einzudecken, sind der Tod der jugendorientierten Industrie. Jugendkulturen sind also teuer, zeitintensiv und mitunter extrem anstrengend. Szene-Angehörige müssen ständig auf dem Laufenden sein über die neuen ›Hits‹ und Moden ihrer Kultur, regelmäßig ›präsent‹ sein, nicht nur bei den wichtigen Highlights wie die normalen Konsumenten; sie müssen zu Beginn oft eine eigene Sprache aus Worten, Gesten, Ritualen und äußeren Kennzeichen lernen, deren Grammatik und Vokabular nirgendwo schriftlich fixiert ist, aber doch genau eingehalten werden muss, um mit den anderen Eingeweihten adäquat kommunizieren zu können und nicht gleich als uninformierter Mitläufer dazustehen. Warum eigentlich die ganze Mühe, was macht Jugendkulturen für Jugendliche so attraktiv?

Jugendkulturen liefern Sinn, Spaß und Identität(en)

Die Zahl der Jugendkulturen explodierte in den späten siebziger, frühen achtziger Jahren – exakt in dem Moment, in dem der Prozess der Individualisierung seinen vorläufigen Höhepunkt erreichte. Individualisierung bedeutet Vielfalt, aber auch die Notwendigkeit, sich in einer zunehmend komplexeren und widersprüchlicheren Welt eigenständig zurechtzufinden, aus der Fülle an Identitäts- und Lebensstilangeboten sein eigenes Ding herauszufiltern, sich seine eigene Umwelt inklusive verbindlicher Beziehungen und Freundeskreise selbst zusammenzustellen. Jugendkulturen befriedigen dieses Bedürfnis nach temporären Beziehungsnetzwerken, sie bringen Ordnung und Orientierung in die überbordende Flut neuer

Erlebniswelten und füllen als Sozialisationsinstanzen das Vakuum an Normen, Regeln und Moralvorräten aus, das die zunehmend unverbindlichere, entgrenzte und individualisierte Gesamtgesellschaft hinterlässt. Sie sind Beziehungsnetzwerke, bieten Jugendlichen eine soziale Heimat, eine Gemeinschaft der Gleichen. Wenn eine Gothic-Frau aus München durch Hamburg oder Rostock läuft und dort einen anderen Gothic trifft, wissen die beiden enorm viel über sich. Sie (er-)kennen die Musik-, Mode-, politischen und eventuell sexuellen Vorlieben des anderen, haben mit Sicherheit eine Reihe derselben Bücher gelesen, teilen ähnliche ästhetische Vorstellungen, wissen, wie die andere zum Beispiel über Gewalt, Gott, den Tod und Neonazis denkt. Und falls die Gothic-Frau aus München eine Übernachtungsmöglichkeit in Hamburg oder Rostock sucht, kann sie mit hoher Sicherheit davon ausgehen, dass ihr die andere weiterhilft, selbst wenn die beiden sich nie zuvor gesehen haben. Jugendkulturen sind *artificial tribes*, künstliche Stämme und Solidargemeinschaften, deren Angehörige einander häufig bereits am Äußeren erkennen (und ebenso natürlich ihre Gegner). Selbst gewählte Grenzziehungen halten die verwirrende Außenwelt auf Distanz und schaffen zugleich unter den Gleichgesinnten und -gestylten der eigenen Szene ein Gefühl der Sicherheit und Zugehörigkeit. Menschen, die sich nie zuvor begegnet sind, gehören von einem Tag zum anderen durch den Anschluss an ein Zeichenensemble, eine Veränderung ihrer Haare, eine knapp über den Kniekehlen sitzende Hose, einer Sinn-Gemeinschaft an. Körpersprache ersetzt die verbale Kommunikation (bzw. entscheidet vorab, mit wem ein Gespräch überhaupt sinnvoll erscheint), macht lange Prozesse der Vorsicht, des Abtastens, überflüssig. Dadurch, dass sie sich ähnlich machen, finden binnen Sekunden die Kurz- oder Langhaarigen, die Bunten oder die Schwarzen, soziale Zugehörigkeit. Und: Jugendkulturen sind trotz aller Kommerzialisierung zumindest für die Kernszene-Angehörigen vor allem eine attraktive Möglichkeit des eigenen kreativen Engagements. Denn weil die Kommerzialisierung ihrer Freizeitwelten auch negative Folgen hat und die Popularisierung ihrer Szenen ein wichtiges Motiv der Zugehörigkeit zu eben diesen Szenen aushebelt – nämlich die Möglichkeit, sich abzugrenzen –, schafft sich die Industrie automatisch eine eigene

Opposition, die sich über den Grad ihrer Distanz zum kommerziellen Angebot definieren: Wenn alle bestimmte Kultmarken tragen, trage ich eben nur No-Name-Produkte. Sag mir, welche Bands auf MTViva laufen, und ich weiß, welche Bands ich garantiert nicht mag. Wer wirklich dazugehören will, muss selbst auf dem Skateboard fahren, nicht nur die ›richtige‹ teure Streetwear tragen, selbst Graffiti sprühen, nicht nur cool darüber reden, selbst Musik machen, nicht nur hören usw. Es sind schließlich die Jugendlichen selbst, die die Szenen am Leben erhalten. – Auch hier sind es wieder Minderheiten, doch diese gehören oft zu den Kreativsten ihrer Generation. Sie organisieren die Partys und andere Events, sie produzieren und vertreiben die Musik, sie geben derzeit in Deutschland (trotz der zunehmenden Bedeutung des Internets immer noch) mehrere tausend scene-eigene, nicht-kommerzielle Zeitschriften – sog. *Fanzines* – mit einer Gesamtauflage von mehr als einer Million Exemplaren jährlich heraus. Für sie sind Jugendkulturen Orte der Kreativität und der Anerkennung, die sie nicht durch Geburt, Hautfarbe, Reichtum der Eltern etc. erhalten, sondern sich ausschließlich durch eigenes, freiwilliges, selbstbestimmtes und in der Regel ehrenamtliches Engagement verdienen.

Noch nie waren so viele Jugendliche kreativ engagiert wie heute – in jeder Stadt in Deutschland gibt es heute RapperInnen, B-Boys und -Girls, SprayerInnen und DJs. Tausende von Jugendlichen produzieren Woche für Woche an ihren PCs Sounds – der einzige Lohn, den sie dafür erwarten und bekommen, ist *Respekt*. Noch nie gab es so viele junge Punk-, Hardcore-, Metal-Bands wie heute. Das Web 2.0 ist nicht nur ein Ort der Jugendgefährdung, sondern auch ein Tummelplatz enormer jugendkultureller Aktivitäten, mit denen bereits 14-, 15-, 16jährige eine Medienkompetenz zeigen und sich erwerben, über die manch hauptberuflicher Jugendschützer nicht ansatzweise verfügt. Auch die Sportszenen jenseits der traditionellen Vereine – von den Boarderszenen über Parcours bis zu den Juggern – boomen. Doch noch nie war die Erwachsenenwelt derart desinteressiert an der Kreativität ihrer ›Kinder‹. *Respekt* ist nicht zufällig ein Schlüsselwort fast aller Jugendkulturen. Respekt, Anerkennung ist das, was Jugendliche am meisten vermissen, vor allem von Seiten der Erwach-

senen. Viele Erwachsene, klagen Jugendliche, sehen Respekt offenbar als Einbahnstraße an. Sie verlangen von Jugendlichen, was sie selbst nicht zu gewähren bereit sind, und beharren eisern auf ihre Definitionshoheit, was anerkennungswürdig sei und was nicht: Gute Leistungen in der Schule werden belohnt, dass der eigene Sohn aber auch ein exzellenter Hardcore-Gitarrist ist, die Tochter eine vielbesuchte Emo-Homepage gestaltet, interessiert zumeist nicht – es sei denn, um es zu problematisieren: »Bleibt da eigentlich noch genug Zeit für die Schule? Musst du immer so extrem herumlaufen, deine Lehrer finden das bestimmt nicht gut...« Dabei weiß jeder gute Lehrer/jede gute Lehrerin, welche SchülerInnen am meisten Stress verursachen: die Gleichgültigen, die, die sich für gar nichts interessieren, die keine Leidenschaft kennen, für nichts zu motivieren sind. Schule braucht heute nicht nur motivierte LehrerInnen, sondern auch engagierte, kreative, selbstbewusste SchülerInnen. Leider haben immer noch sehr, sehr viele Jugendliche wenig Anlass und Chancen, Selbstbewusstsein zu erwerben. Viele fühlen sich schon mit 13, 14 Jahren »überflüssig« in dieser Gesellschaft. Und die Schule ist offenbar oft nicht in der Lage bzw. willens dagegen zu steuern. Sie hat es bis heute strukturell nicht verstanden, eine Anerkennungskultur zu entwickeln, die SchülerInnen für gute Leistungen belohnt statt für Versagen bestraft und herabwürdigt. Deshalb werden Jugendkulturen immer wichtiger: Hier können Jugendliche einmal selbst erfahren, dass in ihnen noch etwas steckt, dass sie kreative Fähigkeiten haben, die ihnen ihre Umwelt selten zutraut – bis sie sich selbst auch nichts mehr zutrauen.

► Anmerkungen

- 1 Zur Definition, historischen Genese und heutigen Ausprägung der ca. 30 relevantesten Jugendkulturen vgl. z. B. Hitzler & Niederbacher, 2010 sowie die Informationen auf der von jungen WissenschaftlerInnen und Szene-Angehörigen am Lehrstuhl für Allgemeine Soziologie der TU Dortmund konzipierten Homepage: www.jugendszenen.com.
- 2 Seit 2009 schrumpft der Markt für HipHop-Produkte (Musik, Mode) zumindest in Europa bereits deutlich. Die Überkommerzialisierung durch sexistischen und wenig authentischen Möchtegern-Gangsta-Rap und die damit einhergehende

›Verprollung‹ hat zu einer zunehmenden Distanzierung von Jugendlichen beiderlei Geschlechts ab 14 Jahren geführt. Konsequenterweise schreibt der Rapper Frauenarzt jetzt als ›Atze‹ Mallorca-Hits.

- 3 Das Berliner Archiv der Jugendkulturen e.V. (www.jugendkulturen.de) sammelt – als einzige Einrichtung dieser Art in Europa – authentische Zeugnisse aus den Jugendkulturen selbst, aber auch wissenschaftliche Arbeiten, Medienberichte etc., und stellt diese der Öffentlichkeit kostenfrei zur Verfügung. Darüber hinaus betreibt das Archiv der Jugendkulturen eine umfangreiche Jugendforschung, berät Kommunen, Institutionen, Vereine etc., bietet im Rahmen des Projektes www.culture-on-the-road.de bundesweit Schulprojektstage und Fortbildungen für Erwachsene an und publiziert eine eigene Buchreihe mit ca. sechs Titeln jährlich.
- 4 400 Mitglieder sammelt die NPD-Jugendorganisation JN bundesweit in ihren Reihen, rund 150 sog. ›Kameradschaften‹ mit maximal 5000 Angehörigen haben Antifas und Staatsschützer gezählt, 800 (VS) bis 1.500 (Antifa) schlagkräftige junge Männer gehören zu den sog. ›Autonomen Nationalisten‹, den Shootingstars der rechtsextremen Szene, glaubt man dem Medien-VS-Antifa-Hype der letzten Jahre. In ihrer Gesamtheit stagniert die neonazistische Szene auf niedrigstem Niveau.

► Literatur

Baier, Dirk, Pfeiffer, Christian, Simonson, Julia & Rabold, Susann (2009). *Jugendliche in Deutschland als Opfer und Täter von Gewalt: Erster Forschungsbericht zum gemeinsamen Forschungsprojekt des Bundesministeriums des Innern und des KFN* (KFN-Forschungsbericht; Nr. 107). Hannover: KFN. Online: <http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/fb107.pdf>.

Farin, Klaus (2001). »Die mit den roten Schnürsenkeln...« Skinheads in der Presseberichterstattung. In ders. (Hrsg.), *Die Skins. Mythos und Realität* (S. 244-267). Bad Tölz: Thomas Tilsner.

Findeisen, Hans-Volkmar & Kersten, Joachim (1999). *Der Kick und die Ehre. Vom Sinn jugendlicher Gewalt*. München: Antje Kunstmann.

Hitzler, Ronald & Niederbacher, Arne (2010). *Leben in Szenen. Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Lévi-Strauss, Claude (1968). *Das wilde Denken*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Schwendter, Rolf (1973). *Theorie der Subkultur*. Köln: Kiepenhauer-Witsch.

Tuckermann, Anja & Becker, Nikolaus (1999). *Horror oder Heimat? Jugendliche in Berlin-Hellersdorf*. Bad Tölz/Berlin: Thomas Tilsner/Archiv der Jugendkulturen.